

GAME DESIGN CANVAS
v1.3

Projeto para:
Projeto de:

Data:
Iteração:

Plataforma

Plataforma Alvo?
Público-alvo?
Idade Alvo?
Data de lançamento esperada?

Conceito

Conceito deve incluir alguns parágrafos curtos sobre a história (começo, meio e fim ... ou pelo menos um suspense) mencionando o cenário, os personagens e o conflito. Descrição da jogabilidade deve dar u
ma breve idéia do fluxo do jogo quebra-lo em

Jogabilidade

Que tipo de jogo é que o jogador se envolve? Que gêneros são eles? (Corrida, tiro, plataforma, e assim por diante.) Como é a seqüência de jogo? (Níveis? Rodadas? Capítulos de história?) Se houver vários mini-jogos, liste-os pelo nome e dê uma breve descrição. Se há situações legais específicas do jogo, listá-los. PSU Descrição geral do conceito devem ser incluído e brevemente descrito aqui. Diagramas são bons para ilustrar conceitos de jogo.
Que características de jogo são únicos e o hardware da plataforma? (Disco rígido, tela de toque, tela múltipla, cartão de memória, e assim por diante.) Fornecer exemplos.

Fluxo do Jogo

Como é que o jogador cresce quando os desafios aumentam?
Como isso se amarra na história?
Como o sistema funciona?
(Pontos de experiência, dinheiro, pontuação, colecionáveis)
O que o jogador ganha à medida que cresce? (novas habilidades, armas, movimentos adicionais, destraváveis)

Controle

Mostrar mapeamento do controle destacando alguns dos movimentos especiais / exclusivas para este produto. Incluir imagem do controlador de SKU para referência.

Interfaces

Como é que o jogador navega no shell do jogo? A diversão é evocada com as telas da interface? Que música é usada? Inclua um diagrama de fluxo simples de como o jogador irá navegar na interface.

Mundo do Jogo

Onde é o lugar do jogo? Listar os ambientes o jogador irá visitar com breves descrições. Como esses ambientes se amarram na história? A diversão está sendo evocada em cada mundo? Como eles estão conectados? (Linear ou em rede?) Incluir um diagrama de fluxo simples de como o jogador navega pelo mundo.

Chefes & Inimigos

Chefes. Se aplicável, que tipo de personagens chefe encaram o jogador? Quais ambientes que eles aparecem? Como é que o jogador pode derrotá-los? O queo jogador precisa conseguir para derrotá-los?

Inimigos. Se aplicável, que tipo de inimigos encaram o jogador? Que tipo de ataques legais que eles têm? Descreva o a inteligência artificial do inimigo. O que os torna únicos?t

Mecânica & Poderes

Mecânica de jogo. Que mecânica única está no jogo? Como eles se relacionam com as ações do jogador? Como eles vão ser usados no ambiente?

Poderes. Se aplicável, que tipo de poderes/-colecionáveis o jogador pode coletar? Quais são os benefícios da recolhê-los? Eles podem ser usados para comprar itens, habilidades, e assim por diante?

Personagens

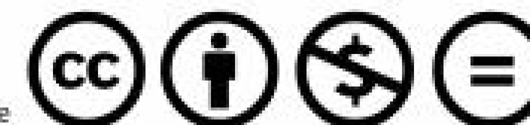
Quem faz o controle do jogador? Qual é sua história? O que eles podem fazer de único / especial para este jogo? O jogador pode fazer vários tipos de atividades? (Dirigir, atirar, etc.) O jogador pode sempre mudar os personagens? O que difere o jogador?

Cutscenes, Bonus Material Comps

Como as cenas vão ser apresentadas? Quando eles aparecem, entre os níveis? No início e no final do jogo? Qual o formato que eles foram criados em? (CG? Em Flash? Show de marionetes?)
Qual o material que o jogador será capaz de desbloquear? Que incentivo há para o jogador jogar novamente?
Que outros jogos serão seus concorrentes no momento do lançamento no mercado?

WWW.GAMEDESIGNCANVAS.COM
Por favor, envie-nos o seu feedback valioso gamedesigncanvas@gmail.com

Game Design Canvas por Thiago Carvalho de Sousaestá sob a Licença
Creative Commons Atribuição-NãoComercial-SemDerivados 3.0 Não Adaptada.
Para ver uma cópia da licença visite http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/legalcode





GAME DESIGN CANVAS
v1.3

Projeto para:
Projeto de:

Data:
Iteração:

Plataforma	Conceito	Jogabilidade	Fluxo do Jogo	Controle
Interfaces	Mundo do Jogo	Chefes & Inimigos	Mecânica & Poderes	Personagens
Cutscenes, Bonus Material Comps				

WWW.GAMEDESIGNCANVAS.COM

Por favor, envie-nos o seu feedback valioso gamedesigncanvas@gmail.com

Game Design Canvas por Thiago Carvalho de Sousaestá sob a Licença
Creative Commons Atribuição-NãoComercial-SemDerivados 3.0 Não Adaptada.
Para ver uma cópia da licença visite http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/legalcode

